

V. 38, № 40. – P.39. URL: <http://www.revistaespacios.com/a17v38n40/17384039.html> (Дата обращения: 01.09.2017).

8. Костылев Д.С., Кутепова Л.И., Трутанова А.В. Информационные технологии оценивания качества учебных достижений обучающихся // Балтийский гуманитарный журнал. – 2017. – Т. 6. – № 3 (20). – С. 190-192.

9. Шурыгин В.Ю., Краснова Л.А. Организация самостоятельной работы студентов при изучении физики на основе использования элементов дистанционного обучения в LMS MOODLE // Образование и наука. – 2015. – № 8. – С. 125-139.

10. Шурыгин В.Ю., Сабирова Ф.М. Реализация смешанного обучения физике средствами LMS MOODLE // Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 2016. – Т. 5. – № 4 (17). – С. 289-293.

УДК 372.8:004.9

С.В. Юрченко,

МБОУ «Заинская СОШ № 3», г. Заинск

ПРИМЕНЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ И ИНФОРМАТИКИ

Аннотация. Одним из основных требований к методам и формам обучения является соответствие современным задачам и содержанию образовательного процесса. В работе по ФГОС актуально применять новые формы и интерактивные методы обучения учащихся. Методы должны соответствовать системно-деятельностному подходу, который является методологической основой учебной деятельности. Использование интерактивных методов обучения создает атмосферу, в которой нет места принуждению и у каждого ученика, есть возможность проявить инициативу и самостоятельность. Интерактивное обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие между учеником и учителем, между самими учениками [3, с.57].

Ключевые слова: интерактивные методы, интеллектуальная разминка, метод проектов, кейс-метод, исследовательские методы, творческие задания.

На сегодняшний день, всё большее внимание уделяется использованию интерактивных методов обучения для повышения познавательной активности учащихся. В чем же суть интерактивных методов обучения? Изменить учебный процесс «изнутри», уйти от традиционных форм обучения и прийти к новым? Какие конкретные приёмы и методы можно использовать, чтобы сделать урок динамичным и более насыщенным, но не перегруженным, необычным и интересным?

На этапе актуализации знаний УУД в начале урока или в процессе его по мере необходимости я использую следующие приемы:

«Интеллектуальная разминка».

Можно начать урок с интеллектуальной разминки – два-три не слишком сложных вопроса на размышление. Разминку можно проводить по-разному:

- Что лишнее?
- Обобщить – что это ...
- Что пропущено – логическая цепочка
- Какое слово скрывается и так далее.

Таблички с понятиями и терминами вывешиваются на доске или оформляются в виде презентации и учащимся задаются вопросы. Интеллектуальная разминка не только настраивает учащихся на учебную деятельность, но и развивает мышление, внимание, умение анализировать, обобщать, выделять главное [1, с.30].

«Игра в случайность». Формула: преподаватель вводит в урок элементы случайного выбора. Там, где правит бал случай, – там азарт. Пробуем поставить и его на службу. Для этого годится рулетка. Достаточно иметь круг из картона со стрелкой на гвоздике. Можно и наоборот – вращать диск относительно неподвижного указателя. Объектом случайного выбора может стать решаемая задача, тема повторения, тема доклада, вызываемый учащийся. Кроме рулетки подбрасывают вверх монетку (орел или решка), тянут жребий, вынимаем бочонки русского лото, с номером учащегося в журнале [1, с.31].

«Корзина идей, понятий, терминов». Это прием организации индивидуальной и групповой работы учащихся на начальной стадии урока, когда идет актуализация имеющегося у них опыта и знаний. Он позволяет выяснить все, что знают или думают учащиеся по обсуждаемой теме уро-

ка. На доске можно нарисовать значок корзины, в которой условно будет собрано все то, что все ребята вместе знают об изучаемой теме [1, с.32].

Остановимся на наиболее важных интерактивных методах с точки зрения формирования ключевых компетенций при изучении математики и информатики.

Метод проектов. Это комплексный метод обучения, позволяющий строить учебный процесс исходя из интересов учащихся, дающий возможность учащемуся проявить самостоятельность в планировании, организации и контроле своей учебно-познавательной деятельности, результатом которой является создание какого-либо продукта или явления. Проекты могут быть разной степени сложности. Тематика проектов может касаться какого-то теоретического вопроса учебной программы с целью углубить знания учащихся по этому вопросу, дифференцировать процесс обучения. Чаще однако темы проектов относятся к какому-то вопросу, актуальному для практической жизни и требующему привлечения знаний учащихся не по одному предмету, а из разных областей, а также творческого мышления и исследовательских навыков. Таким образом, достигается естественная интеграция знаний [2, с.17].

В основе многих учебных проектов лежат исследовательские методы обучения. В своей работе я замечая, что проектное обучение стимулирует истинное учение самих учеников, потому что оно: лично – ориентировано; использует множество дидактических подходов; влечёт возрастание интересов детей; приносит удовлетворение ученикам, видящим продукт своего труда.

Кейс-метод. Кейс-метод (Case study) – это техника обучения, использующая описание реальных экономических, социальных, бытовых или иных проблемных ситуаций (от англ. case – «случай»). В кейс-методе происходит формирование проблемы и путей её решения на основе пакета материалов (кейса) с разнообразным описанием ситуации из различных источников: научной, специальной литературы, научно-популярных журналов. В кейсе содержится неоднозначная информация по определенной проблеме. Такой кейс одновременно является и заданием, и источником информации для осознания вариантов эффективных действий [2, с.18].

Творческие задания. Под творческими заданиями подразумеваются такие учебные задания, которые требуют от учащихся не простого воспроизводства информации, творчества, поскольку задания содержат большой

или меньший элемент неизвестности и имеют, как правило, несколько подходов. Творческое задание составляет содержание, основу любого интерактивного метода.

Метод «мозгового штурма». Данный метод, направленный на генерирование идей по решению проблемы, основан на процессе совместного разрешения поставленных в ходе организованной дискуссии проблемных задач. Последовательное фиксирование идей позволяет проследить, как одна идея порождает другие идеи. Дух соревнования активизирует мыслительную деятельность обучающихся.

Проведение самостоятельных и контрольных работ, тестовые задания. Это форма совместной, единой деятельности учителя и учащихся. Ученик, выполняя самостоятельную работу, активно оперирует приобретенными знаниями, умениями, навыками, совершает ту поисковую, творческую, активную деятельность, на которую рассчитывает учитель, и поднимается на новый уровень познания, укрепляя познавательную активность, самостоятельность, интерес. В учении предлагаются подготовленные учителем разнообразные самостоятельные работы, вызывающие многообразие познавательных и практических действий у учащихся.

Таким образом, рассмотренные выше интерактивные методы и приемы способствуют повышению познавательной активности учащихся и качества обучения. Место учителя на интерактивных занятиях сводится к направлению деятельности учащихся на достижение целей урока. В обучении математики и информатики на уроках и внеурочно необходимо создавать атмосферу творческого поиска, помогающую ученику как можно более полно раскрыть свои способности. Сочетание интерактивных методов и приемов позволяет сделать каждый урок увлекательным и неповторимым.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бутурлакина Т. Ю. Методическое пособие по созданию современного урока по ФГОС (для преподавателей гуманитарных дисциплин образовательных учреждений СПО и НПО). – Армавир, 2013. – С. 30-32.
2. Брыкова О.В., Громова Т.В. Проектная деятельность в учебном процессе. – М.: Чистые пруды, 2010. – С. 17-18.
3. Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли. Система заданий: пособие для учителя / под ред. А.Г. Асмолова. – М.: Просвещение, 2010. – 57 с.